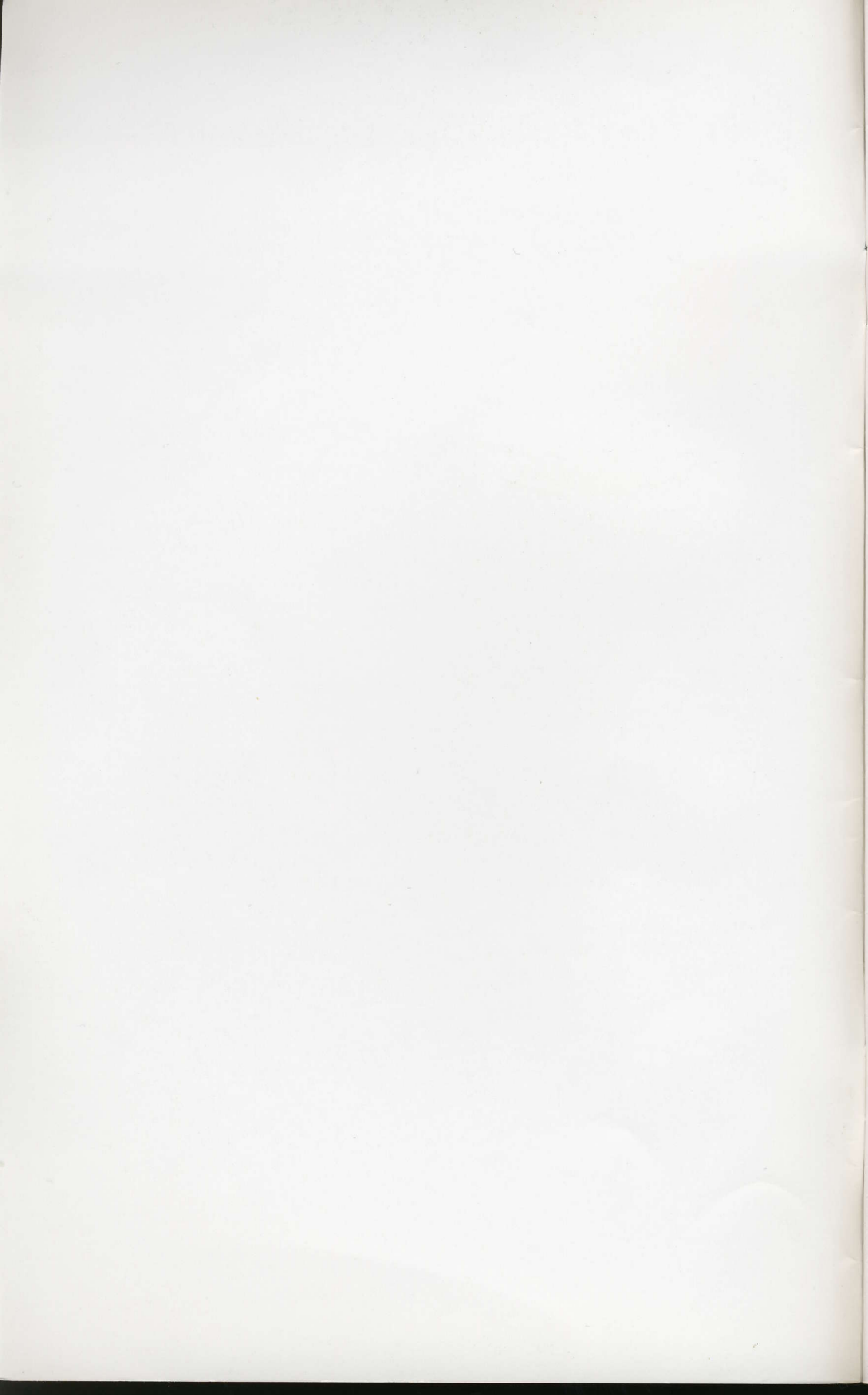


11
10
09
08
07
06
05



*le pape
l'amoureux
le chariot
la justice
l'ermite
la fortune
la force*



LE GRAND CODEX DES ADOPTÉS

Volume V

Le Pape

Sommaire

Présentation.....	2
Adoption	3
L'esprit de la Lame	4
Histoire.....	5
Organisation	11
Initiation.....	15
Pratiques.....	18
Demeures philosophales	22
Figures	26
Relations.....	28
Intrigues	30

Crédits

Rédaction

TRISTAN LHOMME

Couverture

FRANCK ACHARD

Maquette

FABRICE LAMIDEY

Collection dirigée par

STÉPHANE ADAMIAK

© MULTISIM 1997

Présentation

« Premier Axiome : la Bibliothèque existe ab aeterno »

J L Borges La bibliothèque de Babel

Le codex Nephilim est un projet éditorial ambitieux et nouveau dans le jeu de rôle. Il a pour but de mettre à la portée des joueurs et des meneurs de Nephilim le plus de renseignements possibles sur les Arcanes Majeurs en France (l'équivalent des trois quart d'un Hermès Trimegiste par Arcane majeur). Il s'agit de présenter dans le détail une fois par mois de manière régulière (comme un mensuel, ce qu'est officiellement le codex Nephilim) un Arcane.

Chaque codex est un tirage limité (entre 200 et 700 selon les Arcanes avec une moyenne de 500) pour les pays francophones. Il a été pensé pour être acheté par le joueur dont l'un des personnages appartient à l'Arcane en question afin de lui donner plus d'éléments pour améliorer son rôle. Et/ou par le meneur souhaitant se documenter afin d'enrichir ses parties et d'offrir des lieux, des complots des Pnj ancrés dans le monde occulte de Nephilim. D'autres joueurs de Nephilim peuvent en faire la collection si et seulement si ils le désirent. Le codex est avant tout une aide de jeu, un instrument pratique pour joueur et Meneur afin d'augmenter la qualité de leur jeu.

LISTE DES ARCANES MAJEURS	DATE DE PARUTION	AUTEURS
Arcane I Le Bateleur	Novembre 96	Stéphane Adamiak
Arcane II La Papesse	Décembre 96	Frédéric Weil
Arcane III L'Impératrice	Janvier 97	Fabrice Colin
Arcane IV L'Empereur	Février 97	Tristan Lhomme
Arcane V Le Pape	Mars 97	Tristan Lhomme
Arcane VI L'Amoureux	Avril 97	Fabrice Colin
Arcane VII Le Chariot	Mai 97	Stéphane Adamiak
Arcane VIII La Justice	Juin 97	Stéphane Marsan
Arcane IX L'Ermite	Juillet 97	ND
Arcane X La Roue de Fortune	Août 97	ND
Arcane XI La Force	Septembre 97	Stéphane Adamiak
Arcane XII Le Pendu	Octobre 97	David Calvo
Arcane XIII La Mort	Novembre 97	Tristan Lhomme
Arcane XIV La Tempérance	Décembre 97	ND
Arcane XV Le Diable	Janvier 98	Alexandre Buchel
Arcane XVI La Maison-Dieu	Février 98	ND
Arcane XVII L'Étoile	Mars 98	David Calvo
Arcane XVIII La Lune	Avril 98	ND
Arcane XIX Le Soleil	Mai 98	ND
Arcane XX Le Jugement	Juin 98	ND
Arcane XXI Le Monde	Juillet 98	Frédéric Weil
Arcane O Le Mat	Août 98	ND

L'adoption



Rejoindre un Arcane est un acte décisif pour un Nephilim. En effet, du statut d'Orphelin, il intègre un vaste réseau de relations, d'informations et d'actions qui lui donne un soutien non négligeable pour sa poursuite de l'Agartha. Bien sûr, cette adhésion à une éthique ésotérique implique des devoirs, mais les Arcanes Majeurs respectent la nature individuelle des Nephilim. Bien souvent, l'Adoption rapporte plus qu'elle ne coûte.

Intégrer un Arcane nécessite bien sûr d'entrer en contact avec un de ses membres actifs, puis de faire ses preuves afin de suivre le rituel d'Adoption. Durant la création de votre personnage, vous avez eu la possibilité d'accomplir une partie de vos incarnations en compagnie d'Arcanes actifs. Ces relations ont pu déboucher sur une Adoption ; sachez toutefois qu'il est possible de renoncer à son statut pour redevenir Orphelin ou pour rejoindre un autre groupe. La réaction de l'Arcane dépend de son caractère, mais le plus souvent, elle n'a aucune conséquence pire qu'une certaine rancœur à l'égard de l'ingrat...

En dehors de la création de personnage, il est tout à fait possible de tenter d'intégrer un Arcane au fil de vos aventures. Cette volonté de votre personnage doit être prise en compte par le meneur de jeu avec lequel vous déterminerez la progression de vos recherches et enquêtes entre les scénarios. En effet, pour postuler à l'Adoption, vous devrez là aussi entrer en relation avec un Adopté qui vous parrainera et vous mettra à l'épreuve. Chaque Arcane impose ses propres conditions à l'Adoption décrites dans la partie Initiation de chaque volume du Grand Codex des Adoptés. Cette période d'essai et d'apprentissage est tout à fait propice à de courtes séances en face à face avec le meneur de jeu.

• Le Stellaire

Une fois le rituel et le serment d'Adoption effectués, votre Nephilim voit son pentacle gravé d'un stellaire, une marque magique affirmant sa fierté d'être Adopté. Les stellaires sont inscrits selon un code conçu par Akhenaton lui-même et reproduisent le symbole gravé sur la Lame mystique de chaque Arcane. Les éventuels sorts inscrits grâce aux enseignements de l'Arcane sont liés au stellaire. Si d'aventure vous deviez renoncer à votre serment, ils disparaîtraient avec lui.

• La Compétence Arcanes Majeurs (Compétence ouverte)

Il existe une compétence Arcanes Majeurs pour chacun des vingt et un groupes désignés par Akhenaton. Chaque compétence est développée séparément et représente la connaissance d'un Nephilim des us et coutumes d'un Arcane, mais aussi ses contacts au sein de celui-ci. Utilisées en cours de jeu, ces compétences peuvent servir à reconnaître les symboles d'un Arcane, à contacter un Adopté qui pourra apporter une aide en fonction de ses possibilités, etc.

Les compétences Arcanes Majeurs progressent de la même manière que toutes celles dépendant du groupe Tradition (voir chap. l'Agartha dans le livre de règles). D'autre part, le meneur de jeu peut estimer que certains scénarios peuvent donner lieu à une Révélation en rapport avec ces compétences.

L'esprit de la Lame

La cinquième quête, ou la quête de la domination immanente



Dans les tarots modernes, la lame représente un vieil homme assis sur un trône. Il est coiffé d'une tiare. De la main droite, il bénit deux suppliants agenouillés. Le vieillard est presque toujours barbu, et tient un long bâton dans la main gauche. Celui-ci porte trois barres transversales, formant une triple croix analogue à ce que l'on peut voir dans de nombreuses églises byzantines et russes.

La symbolique spirituelle de l'ensemble est évidente, mais il est important de se souvenir que cette lame a connu beaucoup de changements au cours des siècles. En fait, de tous les arcanes majeurs, c'est celui qui a connu le plus de transformations entre sa création par Akhénaton et l'apparence que lui connaissent les mortels. Son nom et sa forme actuels ne remontent, au mieux, qu'au début du Moyen Âge. Auparavant, elle se nommait le Grand Prêtre, un nom qui a été conservé dans quelques tarots. L'homme sur le trône portait une triple couronne proche de la double couronne des pharaons et une robe blanche à la mode égyptienne. Une peau de léopard remplaçait la capeline. Quant aux suppliants, ils étaient plus nombreux, et il s'agissait visiblement de représentants des peuples sujets de l'Égypte, Nubiens, Lybiens et Palestiniens.

Mais lorsqu'on gratte cette ancienne figure, elle s'efface et dévoile une autre représentation, presque effacée. Dans cette toute première version de la lame, immédiatement postérieure au règne d'Akhénaton, le vieillard assis sur le trône est couronné d'éclairs. Il siège au sommet d'une montagne enneigée. Son expression, loin d'être bienveillante, est sombre. Il porte une simple robe blanche, et ce sont les cinq suppliants agenouillés à ses pieds qui sont vêtus comme des prêtres. Ils tendent vers lui des plats chargés de viande fumante. Dans cette version, le bâton est une sorte de houlette ornée de deux serpents, qui évoque un caducée, symbole de sagesse.

Ces trois aspects de la lame, malgré leurs importantes différences, soulignent toute la même chose : de par leur nature même, les Nephilim sont supérieurs aux humains. Cette supériorité est telle que les Nephilim peuvent légitimement prétendre être adorés comme des dieux. Ils peuvent être des dispensateurs de sagesse, des protecteurs fidèles ou, d'un geste, détruire ceux qui se détournent d'eux.

Histoire

Les temps mythiques



L'Égypte n'est pas le seul pays de l'Antiquité à avoir passé un accord avec les Nephilim. D'autres civilisations ont pactisé avec les Déchus, chacune selon ses propres termes. L'un de ces compromis fut conclu entre un groupe de Nephilim et une petite fédération de tribus primitives, comprenant essentiellement des marins et des guerriers, aux alentours de 2000 av. J.-C.

Ce peuple vivait dans l'archipel de la mer Égée. Sous l'égide de leurs souverains Nephilim, ils migrèrent vers le nord, et occupèrent le continent, où ils se mêlèrent aux populations locales. Un autre groupe alla s'établir sur les côtes de l'Asie Mineure, et y fonda la cité que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Troie. Pendant des siècles, humains et Nephilim prospérèrent, formant l'une des grandes civilisations magiques de l'Antiquité.

Le compromis grec présentait de nombreuses différences avec celui passé sur les rives du Nil. Contrairement à ce qui se passait en Égypte, les Nephilim laissaient les humains se gouverner eux-mêmes. Plutôt que de s'incarner dans les pharaons, les Nephilim grecs choisirent de jouer le rôle des dieux. Grâce à un ensemble très complexe de rituels magiques, aujourd'hui perdus, ils pouvaient utiliser l'énergie dégagée par les sacrifices pour alimenter leur magie et pour conférer momentanément des facultés paranormales à leurs fidèles.

Chaque sanctuaire avait son Nephilim, souvent (mais pas toujours) incarné dans un prêtre. Il jouait le rôle du dieu, et accordait ses bienfaits aux fidèles en fonction de ses compétences. Ce dernier point explique la profusion de visages de la plupart des dieux païens. Certains temples avaient un « Zeus » guerrier, d'autres un « Zeus » plus intéressé par le gouvernement, ou capable de favoriser la croissance des récoltes. Ce n'est qu'un siècle ou deux après la mise en place de ce système que les divers « avatars » des dieux se mirent d'accord sur les attributs exacts des entités qu'ils personnifiaient. Au terme d'un long débat, tenu sur les pentes du mont Olympe, ils mirent d'accord pour travailler ensemble, et pour s'entraider dans la mesure du possible.

Bien entendu, les Nephilim, avatars divins, marchaient sans crainte parmi leurs fidèles. Les mythes grecs regorgent de demi-dieux, enfants d'une mortelle et d'une créature inhumaine. De tels individus n'avaient, en eux-mêmes, guère de pouvoir, mais il arrivait parfois que leur géniteur s'intéresse à eux. Des individus ainsi « protégés » ont laissé leur nom dans l'histoire, en commençant par le plus puissant d'entre eux : Hercule.

Le système fonctionna fort bien pendant près d'un millénaire, au cours duquel la Grèce prit petit à petit un visage familier. Un jour, un navire aux formes étranges arriva du sud. À son bord se trouvait un ambassadeur d'Akhénaton. Le pharaon, ayant forgé la cinquième lame, désirait la confier au Roi de l'Orage, l'avatar le plus puissant et le plus ancien de la région. Celui-ci consentit à descendre de son domaine de l'Olympe. À

l'invitation d'Akhénaton, il se rendit à la Cité de l'Horizon et eut plusieurs longs entretiens avec le pharaon. Lorsqu'il le quitta, il était en possession de la lame.

En offrant un objet si puissant à un voisin si redoutable, Akhénaton n'était pas entièrement dépourvu d'arrière-pensées. Il voulait forger une alliance durable entre leurs deux civilisations magiques, dirigée contre les peuples d'Asie Mineure, qui les menaçaient toutes les deux. Hélas, ce rêve mourut à peine né. La Cité de l'Horizon fut abandonnée et tomba en ruine immédiatement après la mort d'Akhénaton. Le Compromis d'Égypte avait vécu, et les jours de son équivalent nordique étaient comptés.

La guerre de Troie

Le Roi de l'Orage confia la lame à un sanctuaire du sud de la Grèce, et s'établit non loin de là, dans un nouveau corps. Il le conserva deux siècles, au cours desquels il découvrit les secrets de la lame. Ses pouvoirs et ceux des autres avatars de Zeus, déjà grands, crûrent au point d'exciter la convoitise d'autres « familles » divines, et notamment d'un groupe d'Onirim et de Faerim agissant sous le masque d'Aphrodite.

Par l'intermédiaire d'agents humains, « Aphrodite » fit en sorte que la lame soit dérobée et emmenée dans une cité d'Asie Mineure, où les Nephilim rebelles commencèrent à l'étudier. Le Roi de l'Orage et les siens, fous de rage, lancèrent leurs fidèles humains à l'assaut de la ville. La guerre de Troie dura dix longues années. De part et d'autre, des humains « protégés » par les différentes familles Nephilim moururent par dizaines.

Et cet interminable carnage ne servit à rien. En définitive, la guerre ne profita à personne. La lame disparut dans l'incendie provoqué par les Grecs lors de la prise de la ville (certaines versions de l'histoire prétendent qu'elle l'a provoqué elle-même, pour des raisons connues d'elle seule. Bien sûr, cela implique que les lames soient capables d'agir de manière autonome...)

En compagnie de ses fidèles, le Roi de l'Orage regagna son palais, laissant les Nephilim d'Aphrodite et leurs complices panser leurs plaies. Il fallut un long moment pour que les deux groupes de belligérants se réconcilient. Lorsque ce fut chose faite, ils entreprirent d'étendre leur influence. Les Grecs avaient commencé à coloniser la lointaine île de Sicile, et à prendre contact avec les Italiotes. Ceux-ci adoraient des idoles de bois et de métal, qui restaient sourdes et muettes à leurs prières. Cela ne dura pas. Des Nephilim traversèrent la mer et soudain, Jupiter, Vénus, Mars et les autres dieux parlèrent à leurs adorateurs.

Apogée ou déclin ?

Cinq siècles après la guerre de Troie, le Roi de l'Orage et les siens étaient devenus, sous des visages à peine transformés, les dieux tutélaires d'un pays nouveau, le royaume de Rome. Celui-ci devint une république, puis un empire, sans que cela change grand-chose à leur statut. La totalité du monde civilisé croyait en eux. L'oracle de Delphes parlait par leur voix. Les sacrifices étaient plus nombreux que jamais, et leurs miracles entraînaient des milliers de fidèles.

Cela ne dura pas. Il fallait faire face à trop de choses, sur trop de fronts, pour qu'une organisation aussi lâche que celle de l'arcane puisse y parvenir. Peu à peu, certains sanctuaires furent désertés. Des Nephilim sans liens avec l'arcane entreprirent, eux aussi, de se faire passer pour des dieux. Et, pire que tout, l'ancienne mentalité magique disparut peu à peu, à partir des années 600 avant Jésus-Christ, pour être remplacée par l'invention maudite d'un groupe de mortels : la philosophie.

Pour l'arcane, les onze siècles qui séparent la chute de Troie de la naissance du Christ furent un très long crépuscule. La lumière baissait insensiblement, si progressivement que personne ne le remarqua. Et puis, en l'espace de quelques années, la fin arriva, précipitée par l'intervention d'un nouveau venu nommé Jésus-Christ.

L'incident Jésus

Rome était devenu un empire, et les anciens dieux étaient repus de sacrifices. Beaucoup d'entre eux avaient rejoint l'Agartha, et les autres se désintéressaient de leur sujets. Les temps étaient mûrs pour une révolution spirituelle, conduite par d'autres arcanes.

Un groupe tenta et réussit l'impossible : créer un hybride mi-Nephilim mi-humain. D'abord intéressé l'Arcane noua quelques contacts qui devaient cependant aboutir à une rapide rupture du fait de trop grandes divergences de vue. Estimant qu'il ne pouvait pas rester passif devant une telle évolution, le Roi de l'Orage se mêla aux humains, comme il l'avait fait tant et tant de fois depuis des millénaires. Cette fois, il s'incarna dans le corps d'un citoyen d'Alexandrie nommé Simon le Magicien. Ce faiseur de miracles, ayant réuni de nombreux fidèles, alla en Palestine et débattit longuement avec Jésus. Celui-ci, selon la Bible, triompha aisément du magicien, et le renvoya en Égypte, « plongé dans la plus grande confusion ».

En réalité, ce qui avait commencé comme une discussion courtoise (et une offre de rejoindre le Pape) avait rapidement dégénéré en un duel magique comme le monde n'en avait pas connu depuis la fin des Guerres Élémentaires. Le Roi de l'Orage maîtrisait la sorcellerie, mais il ignorait tout de la kabbale. Ce fut sa perte. Jésus l'entraîna très loin de la terre, l'arracha à son simulacre, et l'exila dans les profondeurs de Chokmah, où il erre encore aujourd'hui. Le malheureux Simon, redevenu humain et ayant tout oublié de l'incident, fut renvoyé chez lui par Jésus et les siens.

La fin du paganisme

Privée de sa lame et de son chef, l'arcane n'existait plus qu'en théorie. Les deux siècles suivants furent occupés par une série de conflits féroces entre avatars divins, tous désireux d'être reconnus comme le nouveau prince. Les autres arcanes observèrent la bataille de loin. Pour beaucoup, la chute du Pape était un soulagement ou, au moins, l'occasion de mettre en œuvre leurs propres machinations. Vers l'an 200, la plupart des Nephilim qui avaient joué un grand rôle dans les premiers temps de l'arcane étaient en stase ou dispersés dans les Éthers.

La menace des nouvelles croyances devint si pressante que les survivants se mirent d'accord pour y résister, mais il était déjà trop tard. Au début du IV^e siècle, le chris-

tianisme devint la religion d'État de l'empire romain, et les païens connurent, à leur tour, les persécutions.

Le Panthéon, le petit groupe qui présidait aux destinées de l'arcane, ne vit qu'une réponse possible : la dispersion. En quelques années, tous les adoptés du Pape fuirent le bassin méditerranéen, à la recherche d'un refuge, d'un lieu où les dieux anciens vivaient encore. L'histoire de leur errance remplirait plusieurs gros volumes. On ne sait rien des adoptés qui sont partis vers le sud. Même leur existence est discutable. À l'ouest, le sanctuaire celte, déjà vacillant, entrouvrit ses portes à une poignée de Nephilim fortunés. La plupart s'associèrent au culte du Dragon. À l'est, les peuples slaves offrirent un asile et de nouveaux visages aux exilés. Mais ces dieux déchus souffraient de cette « déchéance ». Après avoir été adorés dans des palais de marbre, ils se retrouvaient maîtres d'une forêt ou d'une tourbière sacrée, et les sacrifices de leurs nouveaux fidèles manquaient de pompe. Ils devinrent amers, capricieux et cruels. (Les nombreux sacrifices humains pratiqués par les proto-Russes sont-ils une cause ou une conséquence de ce changement ? Le débat est encore ouvert aujourd'hui.) La branche slave de l'arcane s'éteignit vers l'an Mille, au moment de la christianisation définitive de l'Europe de l'Est.

Le refuge boréal

De tous les exilés, ce sont ceux du nord qui ont connu le destin le plus enviable. À leur arrivée en Scandinavie, ils trouvèrent le pays peuplé des « dieux » Nephilim aux pratiques proches des leurs. Il ne leur fallut pas très longtemps pour absorber ce groupe (donnant ainsi naissance aux récits sur les Aesir et les Vanir, les deux familles de dieux du panthéon viking). Au cours des siècles suivants, ils mirent en place un système proche de celui qu'ils avaient connu en Grèce et à Rome, avec des avatars régnant sur un temple ou une région. L'espace disponible étant moindre, les communications étaient meilleures, suffisamment pour que tous les avatars d'un dieu donné puissent agir de manière coordonnée.

Le Seigneur des Loups, un Faerim que les mortels connaissent sous le nom d'Odin, devint le Nephilim le plus redoutable de la région. De concert avec ses disciples, il entreprit un effort concerté pour reprendre les territoires perdus. Lorsque les Vikings déferlèrent sur l'Europe, les exilés du pape virent une bonne occasion de reprendre pied en Europe... Malheureusement, le Seigneur des Loups ne disposait ni de troupes suffisantes, ni d'une culture humaine assez avancée pour s'imposer de manière durable. Humiliation suprême, ses adeptes finirent par ramener avec eux des prêtres de la foi honnie, et bientôt des églises remplacèrent ses temples.

Le Pape en Europe

Un petit groupe de Nephilim refusa de prendre la route de l'exil et tenta de résister sur place. Puisqu'une nouvelle foi remplaçait l'ancienne, il convenait d'en prendre la direction. Leurs efforts engendrèrent de nombreuses hérésies, mais ils ne parvinrent jamais à contrôler l'Église dans son ensemble. En revanche, ils continuèrent à exercer un pouvoir discret sur de nombreux fidèles. Comme autrefois, ils firent pleurer des statues, fleurir l'aubépine en plein hiver et pleuvoir au plus fort de la séche-

resse. Les fidèles affluèrent et, à tout prendre, les processions et l'encens valaient bien les anciens sacrifices d'animaux...

Le Moyen Âge

Entre le Xe et le XIVe siècle, l'arcane se consacra à une lente et difficile réunification. Les Nephilim nordiques furent persuadés de se rallier aux méthodes de leur frères qui, dans le sud, avaient survécu dans la clandestinité. Le processus n'alla pas sans violence, mais petit à petit, l'arcane redevint un tout homogène, sous la direction d'un nouveau Panthéon, composé de quatre Nephilim, « agissant au nom du Roi de l'Orage ».

Les titres de ces « régents » sont restés les mêmes jusqu'au milieu du XXe siècle, même si leurs porteurs ont changé. Ce sont la Mère des Douleurs (un avatar de la Vierge Marie), le menteur (le représentant des Scandinaves, avatar de Loki), le Juste (adoré sous divers noms par les chrétiens, saint Christophe ou saint Jean-Baptiste, selon les époques) et le Guerrier d'ombre (représentant à la fois la guerre et le Mal. Le premier titulaire de la charge était une figure terrifiante, qui disparut au début du XVIe siècle. La rumeur dit qu'il a sombré au cœur de la Lune Noire).

Ces quatre Nephilim firent de leur mieux pour ramener leur arcane sur le devant de la scène. Profitant de la disparition du Temple visible, ils tentèrent, pour la première fois, de mettre la main sur la papauté terrestre. Le coup, mal préparé, fut l'un des mouvements qui devaient engendrer le Grand Schisme. Pendant les cent cinquante années suivantes, la chrétienté eut deux, et parfois trois, souverains. Malgré son récent échec, l'arcane se tenait toujours discrètement derrière l'un d'eux. Peu à peu, de succès en revers, le Pape redevint une force avec laquelle compter. Mais sans s'en rendre compte, il sapait l'édifice dont il tentait de s'emparer.

La Réforme et ses conséquences

Il fallut longtemps pour écœurer les humains de la corruption dans laquelle avait sombré le haut clergé mais, lorsqu'ils décidèrent qu'ils en avaient assez, ils le firent savoir sans équivoque. Pendant que Luther et Calvin détournaient la moitié de l'Europe de ses « bergers » de l'arcane, d'autres forces se mirent en branle. Deux siècles, plus tôt, les Deniers s'étaient emparés des dépouilles du Temple. Cela les avait mis en appétit, et leur avait fait comprendre que l'argent, la politique et la foi forment un ensemble difficile à battre. Ils frappèrent rapidement. En quelques années, ils s'emparèrent des leviers de commande de l'Église. Vers 1550, ils contrôlaient sans partage le Vatican.

Brisés et amers, les quatre maîtres de l'arcane V se retirèrent dans l'ombre, une fois de plus. Cette fois, leur éclipse dura deux siècles et demi, au cours desquels ils virent les anciennes formes de spiritualité être remises en cause, balayées, réintroduites... Leur rôle au sein de l'église catholique resta marginal (et, comme toujours, plus proche des fidèles que du haut clergé). De nombreux adoptés tentèrent de quitter l'Europe pour devenir des dieux dans le Nouveau Monde, en Afrique ou dans les profondeurs de l'Asie. Certains réussirent, mais la plupart furent victimes des puissances surnaturelles de leurs nouvelles patries.

Pour les humains, deux cent cinquante ans représentent un laps de temps difficile à imaginer. Pour les Nephilim, c'est une longue période, sans plus. Pendant cette nouvelle éclipse, les dirigeants de l'arcane attendirent patiemment leur heure. Faute de pouvoir influencer les humains, ils consolidèrent leur influence au sein du monde occulte. Ils conduisirent une campagne de recrutement énergique. Pour chaque adopté déçu qui prenait ses distances avec le Pape, deux nouveaux venaient apprendre ses secrets. À la fin du XIX^e siècle, l'arcane s'était doté d'un nouveau réseau d'alliances et de contacts. Il ne lui restait plus qu'à attendre son heure.

Le XX^e siècle

En 1870, un archéologue mortel nommé Heinrich Schliemann découvrit les ruines de Troie et entreprit de les fouiller. Il découvrit un trésor... mais aussi un « vaste panneau de pierre gravé de symboles que je ne parvins pas à identifier, et dont je soupçonne qu'ils ont un but purement décoratif ». Pour la première fois en trois mille ans, la lame de l'arcane V revoyait la lumière du soleil. Comme la plupart des trouvailles de Schliemann, elle fut envoyée à Berlin. Contrairement à d'autres objets plus spectaculaires, elle ne fut jamais exposée.

L'arcane n'eut conscience de la réapparition de la lame que vingt ans plus tard et, pour une fois, ses membres agirent rapidement et de manière coordonnée. Un petit groupe d'adoptés s'en empara, et elle fut transportée dans un sanctuaire secret, situé dans une petite île de la mer Égée. Elle y est encore, précieusement conservée par une petite troupe de fidèles humains appartenant aux avatars du nouveau Panthéon. Aucun Nephilim n'a encore osé en revendiquer la possession pleine et entière, de peur d'en être indigne et de subir un châtiment horrible.

La redécouverte de la lame marqua le début d'un retour de l'arcane, très lent et très progressif, dans les affaires du monde extérieur. Une première tentative pour faire naître des religions néo-païennes se solda par un demi-échec. Leur audience resta insignifiante, limitée à une toute petite frange des cercles intellectuels de quelques pays d'Europe occidentale.

Vers 1930, les dirigeants du Pape se convinquirent que les religions monothéistes en étaient arrivées au point où en était le paganisme au début de l'ère chrétienne : quelque chose d'ancien, de vénérable, et qui dispose encore de ressources importantes, mais qu'il suffit de peu de choses pour abattre de fond en comble. Il s'attelèrent à cette tâche sans la moindre hésitation, abandonnant définitivement le peu d'influence qui leur restait sur l'Église.

Vers 1960, au cours d'une réunion de tous les adoptés (un fait sans précédent depuis la guerre de Troie), un nouvel ensemble de « divinités » fut défini, dont les figures doivent beaucoup aux travaux des anthropologues humains. Chacune fut associée à un élément, et dotée d'un représentant au nouveau Panthéon (ces représentants, les Incarnés, en ont profité pour prendre discrètement la direction de l'arcane). Il ne restait plus qu'à trouver un moyen d'introduire ces nouveaux dieux « synthétiques » auprès des humains. L'essor des mouvements de « spiritualité alternative », qu'il s'agisse du New Âge ou des religions orientales, en vogue à partir de la fin des années 60, fournit l'occasion désirée. Depuis, le Pape combat discrètement ses rivaux mystes, qui tentent également de s'emparer du mouvement néo-païen.

Organisation



Depuis le début du siècle, le Pape est en pleine effervescence. Deux réorganisations successives l'ont amené au bord du chaos. Toutefois, petit à petit, un ordre émerge. L'Arcane n'a pas, et n'aura jamais, une organisation aussi centralisée et hiérarchisée que l'Empereur, mais il possède aujourd'hui un embryon de gouvernement central.

Les archétypes

Un nouveau panthéon a été défini au cours du conclave de 1960. Il est composé d'archétypes, de figures impersonnelles personnifiant des aspects de la nature humaine. Tous ont été soigneusement pensés pour répondre au besoin de foi de leurs futurs fidèles, sans être trop marqués par une culture précise. Les Nephilim font confiance au temps et aux humains pour (re) donner un visage à ce qui n'est pour l'instant qu'une collection de masques neutres.

Pour l'heure, les archétypes sont au nombre de dix, tous associés à un élément, qui est généralement le Ka-Élément du Nephilim qui les a défini et qui les incarne au Panthéon.

PANTHÉON OU PANTHÉON ?

Dans tout ce qui suit, « panthéon » avec une minuscule désigne la construction intellectuelle fabriquée par les Nephilim ; quant à « Panthéon » avec une majuscule, c'est le nom du conseil dirigeant de l'Arcane. Cette seule minuscule ambiguïté suffit à perturber considérablement les adversaires du Pape, notamment les mystes.

Les adoptés qui se sont coulés dans les archétypes ont commencé à les doter d'aspects, autrement dit de caractéristiques secondaires, concepts familiers aux humains ou vestiges de figures dont la présence n'a pas été retenue lors de l'assemblée. La Vierge, par exemple, est souvent associée à la Guérisseuse, plus rarement à la Chasseresse.

Pour l'heure, les archétypes reconnus par l'Arcane sont les suivants.

- **L'Homme de lumière** est jeune, beau et sage, mais il est voué à mourir pour sauver le monde. C'est une figure qui déplaît à beaucoup d'adoptés, qui lui trouvent de fortes connotations chrétiennes. Elle est toutefois présente dans beaucoup d'autres cultures (Balder chez les Scandinaves, notamment) et ne manque jamais de fidèles.

Aspects courants : le guerrier, le destin, le sacrifice de soi, l'au-delà.

Élément associé : l'Air.

• **La Chasseresse** personnifie la féminité triomphante, la jeunesse, l'agressivité, et a généralement d'importantes connotations sexuelles. Elle rencontre un gros succès dans le mouvement new age, qui est composé à 75 % de femmes.

Aspects courants : la guerrière, la maîtresse des animaux, la séductrice.

Élément associé : l'Air.

• **La Guérisseuse** représente une féminité moins agressive, moins dangereuse, vouée à protéger, à faire croître, à réparer les blessures infligées aux hommes ou à la nature.

Aspects courants : la fertilité, l'enfance, les sentiments. Certains avatars traditionalistes continuent à en parler comme de la maîtresse des récoltes, même si cela ne fait plus vibrer aucune corde chez les humains.

Élément associé : la Terre.

• **Le Dévoreur** est une force aveugle, dont la fonction est de faire disparaître le monde et tout ce qui vit à sa surface. Cette destruction peut être lente et progressive, ou totale et instantanée (dans ce cas, elle doit invariablement se produire dans un futur proche). Il n'a rien à voir avec le bien ou le mal. Il est, tout simplement. Ses fidèles sont toujours nombreux, mais ils sont toujours très discrets.

Aspects courants : la nuit, la mort, le tueur, mais parfois aussi le renouveau après les épreuves.

Élément associé : la Terre.

• **Le Fou** est une figure complexe, dont le contenu dépend entièrement de l'avatar qui la choisit. Il peut incarner la transgression sociale (les bacchanales), le dépassement de soi (par le jeûne ou l'ingestion de substances hallucinogènes), ou encore une sagesse si ancienne et si redoutable qu'elle fait perdre la raison. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, ses fidèles ne sont généralement pas déments. Le Fou attire souvent des artistes, des poètes et des penseurs.

Aspects courants : la révélation, la lumière, la fête.

Élément associé : la Lune.

• **Le menteur** est un archétype très ancien, mais qui avance généralement masqué sous un autre nom. Qui irait s'associer avec un dieu dont les promesses sont fausses, par définition ? Le menteur n'est pourtant pas maléfique (pas toujours, du moins). Il remet le monde en question, et aide les siens à découvrir qu'au fond, la réalité matérielle n'a guère d'importance.

Aspects courants : celui qui doute, le farceur, le voleur divin (un rappel de Prométhée que beaucoup de Nephilim n'apprécient guère).

Élément associé : la Lune.

• **Le Justicier** incarne les aspirations humaines à une société ordonnée. C'est une figure complexe, qui recouvre celle du Roi dans bien des domaines. Les Nephilim qui s'en emparent ont tendance à pousser leurs fidèles à se lancer dans des croisades contre tout ce qu'ils considèrent comme « injuste ». Généralement, ces « redresseurs de torts » ne s'attaquent qu'aux maux de la société humaine, mais on en a vu qui s'attaquaient au Temple...

Aspects courants : le guerrier, celui qui purifie, le bourreau, mais aussi la non-violence, la patience.

Élément associé : le Feu.

• **Le Roi** porte l'ensemble du monde sur ses épaules. Tant qu'il va bien, ses fidèles sujets prospèrent. Lorsqu'il va mal, le monde entre en décrépitude. Cet archétype, très ancien, s'exprime de manière très variée. Beaucoup d'adoptés tentent de lui donner un contenu plus adapté à l'ère moderne, d'autres préfèrent insister sur ses aspects archaïques, qui parlent encore à beaucoup d'humains.

Aspects courants : le guerrier, l'honneur, la mort rituelle suivie d'une renaissance, la sagesse, la prospérité.

Élément associé : Le Feu.

• **Le Marchand** ressemble beaucoup au Menteur sur un point : ce sont les deux archétypes les plus « sociaux », ceux qui par nature s'intéressent à l'ensemble de la civilisation humaine. Les adoptés qui endossent ce costume cherchent généralement à séduire des fidèles riches, qui servent sans le savoir de source de financement pour l'ensemble de l'arcane.

Aspects courants : le diplomate, le voleur, le mouvement, le changement.

Élément associé : l'Eau.

• **Le Sage** a pour fonction de préparer les fidèles à leur initiation. Par définition, il sait tout, mais il est avare de ses secrets, et ne les révèle qu'à une poignée de gens. Il faut l'avoir suivi fidèlement pendant de longues années pour qu'il consente à transmettre des bribes de son savoir.

Aspects courants : la vieille femme, l'ascète, le scribe, le savant, l'immortel, celui qui fait passer des épreuves.

Élément associé : L'Eau.

Les avatars

Tous les adoptés de l'arcane sont destinés à devenir des avatars de l'un ou l'autre de ces archétypes. Chaque nouvel adopté est prié de choisir l'archétype qui lui convient, et d'en jouer le rôle au mieux de ses capacités.

Il est très important de se souvenir que la liste des archétypes n'a rien de rigide. Chaque adopté est encouragé à l'adapter à ses besoins et à sa nature profonde. Certains Nephilim combinent parfois deux archétypes, pour former quelque chose qui correspond mieux à leur personnalité. Il existe quelques Rois de Justice, qui incarnent les espoirs de l'humanité en un dieu noble et vigilant. Il existe des Sages Fous, qui révèlent des mystères mais encouragent les humains à se dépasser, parfois jusqu'à la démence (c'était la fonction du grand dieu Pan, autrefois). Quant à la combinaison menteur/dévoreur, ses rares représentants sont très proches du diable des chrétiens... Les aspects, qui ne sont pas formalisés, brouillent un peu plus les cartes.

Il est possible (et même recommandé !) de changer d'archétype à chaque nouvelle incarnation. De même, la classification par éléments n'est là qu'à titre indicatif. Par exemple, rien n'empêche un Nephilim de la Terre de devenir un avatar du Sage, si c'est un rôle dans lequel il se sent à l'aise.

Les anciens Panthéons

Lors de la première tentative de réorganisation, l'arcane avait choisi un système plus simple et plus familier, hérité de son passé historique. Chaque grande région d'Europe était chapeautée par un Panthéon, et les adoptés qui vivaient dans leur territoire devaient endosser le rôle d'un dieu régional. Les anciens dieux celtes étaient vénérés de la France à l'Irlande. En Allemagne et en Scandinavie, les divinités germaniques et scandinaves formaient un seul Panthéon querelleur et indiscipliné. L'Europe méditerranéenne était influencée par le Panthéon initial, celui des dieux gréco-romains.

En 1960, l'arcane a décidé de renoncer à ce système au profit des nouveaux archétypes, et en a profité pour instituer un Panthéon unique et centralisé. Cela n'a pas été sans déchirements. Nombre de Nephilim, qui jouaient leurs rôles divins depuis de nombreuses incarnations, ont tout simplement refusé d'abandonner leur ancien nom. Il en reste pour se considérer comme un avatar de Zeus ou de Loki, plutôt que comme l'image du Roi ou du Menteur. Ils forment une petite minorité, dont la population reste stable (les remises en stases sont compensées par la réincarnation régulière d'anciens peu disposés à changer de visage). Pour le moment, ses membres se sont contentés de protester contre « ces métamorphoses ridicules », mais faudrait assez peu de choses pour qu'ils quittent massivement l'arcane.



Initiation

Entrer dans l'arcane



usqu'aux alentours de 1900, l'arcane était un petit groupe fermé. Pour y rentrer, il fallait répondre à un grand nombre de conditions, dont certaines totalement absurdes (connaissance parfaite du grec classique et des moindres détails des mythes de sa religion, notamment). Avec le retour de la lame et la mise en place des Panthéons régionaux, la barre fut (légèrement) abaissée. En 1960, la re-centralisation de l'arcane et la création des archétypes s'accompagna d'une nouvelle réforme du mode d'admission, qui simplifia encore les formalités d'entrée.

Même ainsi, ne devient pas adopté qui veut. Pour entrer au sein du Pape, il faut avoir déjà fondé un culte. Personne n'est accepté sans une suite d'au moins dix fidèles, et au-dessous d'une cinquantaine d'humains, le nouvel adopté ne sera pas très bien considéré. Par ailleurs, le candidat doit faire preuve d'une bonne connaissance du mysticisme humain (un jet sous Ésotérisme, Théologie ou, à l'extrême rigueur, sous Parapsychologie). Enfin et surtout, il doit jurer de ne plus jamais utiliser la kabbale, quelles que soient les circonstances. Les kabbalistes puissants, et connus comme tels, se voient régulièrement refuser l'adoption, même lorsque leurs intentions sont pures. L'arcane ne possède aucun moyen de forcer un adopté à respecter son serment, mais les Nephilim prennent ce genre de chose plus au sérieux que les humains, et se jurent rarement.

Bien entendu, répondre à toutes ces conditions ne suffit pas. Il faut aussi trouver un adopté, et plaider sa cause de manière convaincante. Si l'adopté est convaincu, il demande au candidat quel archétype lui conviendrait et, ensuite, le dirige vers un avatar de cet archétype. Si celui-ci est assez ancien, il peut prendre sur lui d'admettre directement le candidat, lui apposant le stellaire de l'arcane et lui enseignant ses principes. Sinon, il se contente de l'aiguiller vers une petite maison, en Grèce, dont tous les adoptés du Pape connaissent l'adresse. C'est « l'antichambre de l'Olympe » : un bâtiment très bien protégé (par des humains ordinaires), qui sert de centre nerveux à l'arcane, et qui est sous la surveillance directe des Nephilim du Panthéon. Là, le candidat sera pris en charge et conduit devant l'Incarnation de l'archétype de son choix, qui procédera à l'adoption.

Le rite d'adoption est généralement empreint de solennité, tout comme le rite du retour, qui voit un adopté fraîchement réincarné renouveler ses liens avec le Pape. L'arcane a beau se montrer moins exigeant qu'autrefois, il n'y a guère plus de deux ou trois nouveaux adoptés par an...

Hiérarchie

En théorie, le Pape est un arcane très égalitaire. Il y a le prince, les avatars, et rien entre les deux. Bien entendu, ce n'est pas si simple.

Depuis vingt siècles, la pratique a fait apparaître un rang intermédiaire, celui de « régent ». Ce ou ces Nephilim remplacent le prince tant que celui-ci demeurera « momentanément empêché ». Actuellement, la charge de régent est collectivement occupée par les dix Incarnations, les Nephilim qui « gouvernent » chaque archétype. Avant 1960, il existait un rang intermédiaire, celui d'Ancien, qui était attribué aux Nephilim qui dominaient un panthéon régional. Il a disparu en même temps que ces derniers.

Pour résumer, la hiérarchie actuelle se résume à

- le prince (en théorie),
- les régents/Incarnations, qui dirigent l'arcane en son absence,
- les adoptés, aussi appelés avatars.

Ce système, simple en apparence, est en réalité compliqué par l'existence de considérables différences de statut au sein des adoptés.

ET LES HUMAINS ?

Les disciples humains des Nephilim n'ont pas la moindre place dans la structure de l'arcane. Celle-ci n'a pas vocation à éclairer les humains. Sa finalité est de les amener à adorer les Nephilim comme des dieux, ce qui n'est pas du tout la même chose.

LA MÉTAPHORE DU TEMPLE ?

De nos jours, on parle de la progression vers l'Agartha en terme de voie, de chemin ou de route. C'est une bonne métaphore, adaptée à la civilisation moderne. Pour les Nephilim de l'Antiquité, il s'agissait plutôt de s'avancer dans un temple, un temple immense et labyrinthique, en se rapprochant petit à petit du Saint des Saints, la porte vers les Éthers. Chaque étape correspondait à un lieu à l'intérieur du temple (nous parlerions d'étape sur une route). Ce mode de représentation a son origine en Égypte, mais pour une raison ou pour une autre, il a fait vibrer une corde dans la psyché des Nephilim du Pape, qui n'y ont jamais renoncé.

Les adoptés

Très logiquement, les adoptés les plus proches de l'Agartha reçoivent davantage de considération que ceux qui viennent à peine de s'engager sur la route de la maîtrise des Éthers. Le rang exact d'un avatar dépend donc de son nombre d'incarnations, de la puissance de son Ka... mais aussi de l'impact qu'il a eu sur la société humaine, et du nombre de fidèles qu'il possède actuellement. L'ensemble pose régulièrement d'effroyables problèmes de préséance, mais ses règles directrices sont simples : les nouveaux venus doivent respecter les plus anciens, et ceux qui sont adorés par un grand nombre d'humains prennent le pas sur ceux qui ont peu de disciples. La chose qui se rapproche le plus d'un « rang » parmi les adoptés du Pape est la métaphore du temple. Cette très ancienne manière de mesurer la puissance d'un Nephilim a été oubliée de tous les autres arcanes, mais les adoptés du Pape l'ont

conservée. Grâce à elle, on peut répartir les avatars en plusieurs catégories, correspondant grossièrement à leur puissance. Même si ce découpage n'est pas parfaitement exact, il est largement fonctionnel.

- **Le portique.** Un Nephilim qui se trouve « sous le portique » est aux portes du temple, et commence à peine son initiation. Dans la plupart des arcanes, le statut des nouveaux adoptés est peu enviable. Au sein du Pape, ils sont laissés libre de progresser comme bon leur semble.

Condition : aucune, c'est le statut de l'immense majorité des nouveaux adoptés.

- **Le pronaos (vestibule).** La plupart des Nephilim ayant vécu au moins deux incarnations au sein de l'arcane sont considérés comme se trouvant dans le pronaos. Ils ont généralement de nombreux fidèles (ou, s'ils viennent se réincarner, le potentiel pour en recruter). Ils sont respectés, mais n'ont pas de responsabilités particulières.

Conditions : Un score d'au moins 40 % en Arcane majeur (V). Par ailleurs, il faut avoir vécu deux incarnations comme adopté ou avoir au moins deux mille fidèles ou un score de 75 % en Haute Magie. Un adopté n'est vraiment respecté (et craint) que lorsqu'il remplit toutes ces conditions.

- **Le naos (la salle de l'autel).** Les Nephilim qui ont longtemps servi l'arcane « pénètrent dans le naos », s'approchant de l'image du dieu. Pour ces avatars, l'imposture se rapproche de la réalité. Sans être des dieux, ils sont proches des anciens Nephilim. C'est le premier « rang » à entraîner des responsabilités. Ces Nephilim peuvent servir de conseillers aux Incarnations, surveiller l'expansion de l'arcane dans un pays ou une région, préparer la création de nouveaux archétypes.

Conditions : Un score d'au moins 60 % en Arcane majeur (V). Au moins deux incarnations comme adopté. Un Ka dominant supérieur à 25. Un minimum de 10 dans toutes les métamorphoses. Un score d'au moins 90 % en Haute Magie.

- **L'adyton (la chambre du dieu).** Les Nephilim suffisamment avancés pour quitter le naos et pénétrer dans les appartements du dieu sont très proches de l'Agartha. Actuellement, l'arcane n'en compte pas plus d'une vingtaine, dont les dix Incarnations. Ce sont des figures lointaines, plus occupées à préparer leur prochaine ascension dans les plans subtils qu'à gouverner l'arcane. Le plupart n'ont plus de fidèles humains ou, plus précisément, ne se donnent plus la peine d'en recruter. Au fil de leur longue histoire, ils ont accumulé assez de disciples pour être adorés, même entre leurs incarnations.

Conditions : Ce rang n'est normalement pas accessible aux personnages-joueurs.

- **Le Saint des Saints.** Les Nephilim ne quittent l'adyton que pour rejoindre l'Agartha. Au cours de ses trois mille ans d'existence, l'arcane a vu beaucoup de ses adoptés disparaître « par le haut ». La plupart ont perdu tout intérêt pour leur ancien tuteur. Des rumeurs persistantes vont état d'Agarthiens en contact avec les dirigeants du Pape. Ces entités seraient devenues le dieu qu'elles personnifiaient. Très régulièrement, des rumeurs paranoïaques circulent sur ces « divinités », qui seraient au-dessus des Nephilim autant que ceux-ci sont au-dessus des humains.

Pratiques



n rencontre une grande diversité de comportements au sein du Pape. Certains de ses adoptés sont des ritualistes minutieux, d'autres vivent en sybarites sans se préoccuper du lendemain. Vouloir présenter en détail toute la palette des comportements possibles exigerait un ouvrage beaucoup plus gros que celui-ci. Toutefois, une observation superficielle suffit pour que de grandes tendances se dégagent.

COEXISTENCE

Il y a rarement plus d'un adopté du Pape par grande ville. La raison en est simple : à la fin de l'Antiquité, on a assisté à des duels féroces autour de congrégations de fidèles. Ces guerres intestines ont beaucoup contribué à la chute finale du paganisme, et ont durablement marqué la mentalité des adoptés de l'arcane. Lorsque plusieurs avatars cohabitent dans la même région, on peut être certain qu'ils représentent des archétypes très différents. La plupart préfèrent s'ignorer mais il arrive qu'ils entretiennent de bonnes relations. Dans quelques coins d'Europe, il existe de petits « panthéons » fonctionnels, utilisant les nouveaux archétypes, les anciennes divinités ou une combinaison des deux. C'est notamment le cas à Glasgow, à Burgos et dans plusieurs villes du Moyen-Orient.

Les congrégations

GÉNÉRALITÉS

Les Nephilim de l'arcane aiment à se faire passer pour des dieux. Et que serait un dieu sans cultes et sans fidèles ? Tous les adoptés ont leur suite de fidèles, composée la plupart du temps de quelques dizaines de personnes. Les plus anciens arrivent couramment à contrôler des milliers de gens. La forme exacte du culte, ses rites et ses pratiques dépendent de la fantaisie des avatars et de leurs besoins du moment.

Il est important de retenir que chaque avatar est responsable de « ses » humains, et absolument libre de faire ce qu'il désire avec. Les abus ne sont pas réprimés. D'ailleurs, il n'y a pas d'« abus », puisque, par définition, les humains sont inférieurs et que les Nephilim peuvent les traiter selon leur bon vouloir. Certains Nephilim sont pleins de compassion pour leurs « jeunes frères », et font de leur mieux pour leur rendre la vie agréable. Une petite minorité de monstres se comporte à peine mieux que des Selenim. La plupart des avatars se trouvent quelque part entre ces deux extrêmes. Ils veillent à ce que leurs disciples restent en vie, leur jettent de temps à autre quelques miettes de sagesse, et attendent les prochains sacrifices avec impatience.

RECRUTEMENT

Le XXe siècle, tristement matérialiste, ne satisfait pas tous les humains. Certains sont en quête d'« autre chose », d'une réponse à leurs besoins spirituels. Ils sont généralement assez facile à repérer, lorsqu'on sait où chercher. Ils fréquentent les librairies new age, font des stages de relaxation ou de méditation hors de prix, écoutent avec attention les pires radotages de gourous dépourvus de pouvoir... Bref, ils forment un petit groupe qui ne demande qu'à être recruté par un Nephilim ou par leurs agents.

Ils forment la base de toutes les congrégations, mais ce sont rarement leurs seuls membres. De temps à autre, les avatars remarquent un humain plus doué, qui s'intéresse sérieusement aux sciences occultes. Après un examen prudent de son passé, ils le contactent et en font un prêtre.

FONCTIONNEMENT

Une fois de plus, chaque avatar a sa propre méthode. Subtil ou brutal, labyrinthique ou direct... Toutefois, toutes leurs tactiques peuvent se résumer à deux types d'approches.

- **La domination lointaine.** Pratiquée par presque tous les avatars, cette méthode exige que le Nephilim ait formé un ou plusieurs prêtres. Ce sont eux qui dirigent la congrégation, recrutent de nouveaux membres, gèrent les rentrées d'argent et les relations avec les autorités mortelles. Le Nephilim reste à l'arrière-plan, souvent dans un endroit isolé, et ne fait que de rares apparitions au cours des cérémonies les plus importantes. Cela fonctionne remarquablement bien avec les avatars les plus anciens, ceux qui n'ont pas grand-chose d'humain.

- **L'implication directe.** Plus rare, cette méthode est plus courante chez les adoptés les plus jeunes, dont les simulacres sont encore peu marqués par la métamorphose. Cela leur assure un anonymat relatif, et leur donne la possibilité de recruter eux-mêmes leurs fidèles. La plupart jouent le rôle du gourou, et beaucoup se passent de prêtres, ce qui contrarie beaucoup les Nephilim plus âgés. C'est souvent plus gratifiant et moins dangereux (on ne risque pas d'être trahi par des prêtres convertis par les Mystères). En contrepartie, l'avatar doit s'occuper d'une foule de contingences matérielles.

LES TEMPLES

La plupart des avatars font de gros efforts pour s'installer dans des lieux propices. Autrefois, l'installation d'un temple satisfaisant prenait souvent des années. De nos jours, avec le remplacement des anciens dieux par les archétypes, il n'y a plus besoin de statues ou d'accessoires précis. Toutefois, c'est encore l'un des points auquel un nouvel adopté consacre le plus de temps.

Les Nephilim les plus jeunes doivent parfois se contenter d'une salle louée pour l'occasion et aménagée à la hâte. En revanche, les anciens disposent parfois de véritables cathédrales, des structures impressionnantes, pouvant accueillir énormément de monde, et qui ne sont utilisées que pour leur adoration. La plupart sont assez riches pour pouvoir aménager un temple dans un hôtel particulier ou une grande propriété à la campagne. Depuis 1960, les adoptés les plus chanceux réinvestissent d'anciens sites magiques, toutes tranches d'âge confondues (cette pratique sera détaillée plus loin).

LA « SAPIENCE »

Normalement, la relation entre les avatars et leurs fidèles est à double sens. Nous verrons au prochain paragraphe ce que les Nephilim en retirent. Les humains, quant à eux, suivent les adoptés du Pape par besoin de croire, mais aussi dans l'espoir de découvrir des vérités cachées.

Ils sont presque toujours déçus. L'arcane n'a pas pour vocation de divulguer des secrets, et continue à estimer que le Bateleur a tort d'essayer d'initier « ces maudits primates ». Les avatars se contentent de servir leurs propres intérêts. Ils divulguent à leurs fidèles des dogmes soigneusement préparés, qui ne contiennent jamais autre chose que des demi-vérités enrobées dans d'énormes mensonges. Le membre moyen d'une congrégation reconnaîtra peut-être un Nephilim, mais sera sans doute persuadé d'avoir affaire à tout autre chose (une divinité, ou au moins une partie de dieu, mais aussi un ange, un bodhisattva, un Grand Bienheureux... et la liste pourrait s'allonger à l'infini). Avant la réforme de 1960, les avatars faisaient énormément d'efforts pour concevoir des mensonges divertissants à servir à leurs humains. De nos jours, ils sont souvent moins imaginatifs. Quelle importance ? Même la simple présentation des archétypes, lorsqu'elle est bien réalisée, peut suffire à changer un croyant potentiel en converti dévoué. D'ailleurs, les avatars ne se privent pas pour incorporer à leurs mythes les idées les plus brillantes de leurs fidèles humains (ils sont presque toujours assez bons psychologues pour que ceux-ci ne remarquent pas qu'on leur ressort une idée qu'ils ont émis quelques jours plus tôt, avec un emballage légèrement différent).

LES SACRIFICES

En plus de satisfaire les besoins matériels de l'avatar (et de flatter son ego !), les membres de sa congrégation ont une autre responsabilité importante. Ils doivent lui faire des sacrifices. Autrefois, avant la disparition du Roi de l'Orage, ils avaient un sens. La théorie est mal connue, mais on suppose qu'ils dégageaient de l'énergie magique, qui venait renforcer le Ka du Nephilim. Depuis vingt siècles, toutefois, le sacrifice n'est plus qu'une marque de respect et un signe d'allégeance. La plupart des avatars y sont très attachés, et considèrent que c'est le premier devoir de leurs disciples.

L'époque étant ce qu'elle est (et les fidèles étant, pour la plupart, de doux rêveurs), les avatars modernes doivent se contenter de fleurs, d'encens et, parfois, de petits animaux. Quelques congrégations pratiquent encore des sacrifices humains, mais elles sont rares, et ne survivent jamais très longtemps.

LA RECONQUÊTE

Depuis les années 60, les adoptés du Pape ont entrepris un vaste programme de reprise en main des lieux « chargés ». Beaucoup d'avatars se sont penchés sur l'archéologie, et ont utilisé cette technique humaine pour repérer d'anciens temples païens. D'autres se sont contentés de jeter leurs dévolus sur les sites magiques, où des conjonctions se produisent régulièrement. La plupart ont choisi d'y installer leur temple, mais certains se contentent de s'y rendre régulièrement, et d'en interdire l'accès à leurs frères et sœurs Nephilim. On suppose que ce mouvement s'inscrit dans une stratégie tracée par les Incarnations, mais personne (pas même les adoptés) ne sait à quoi s'en tenir. Cette question préoccupe beaucoup les rares Nephilim qui s'intéressent encore au Pape. Elle est traitée plus complètement au chapitre Intrigues.

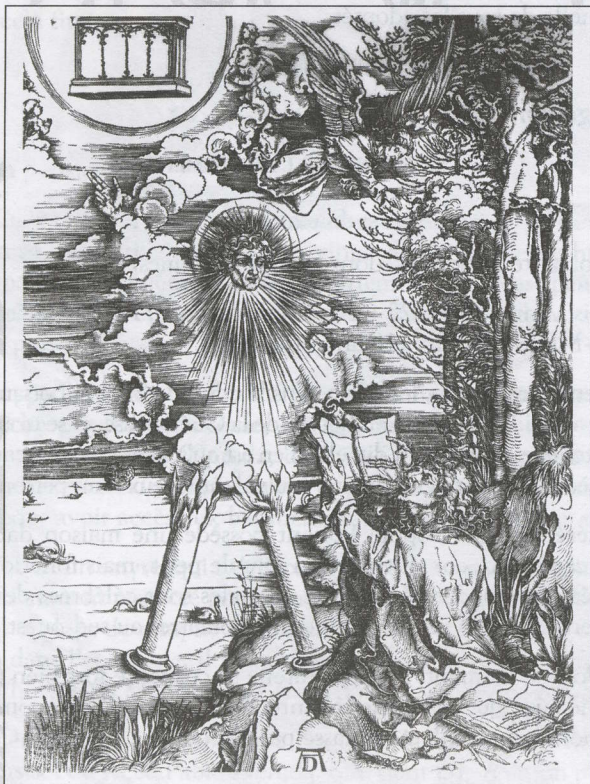
LA KABBALE ET LES KABBALISTES

L'arcane considère encore la pratique de la kabbale comme une pratique suspecte, impure et indigne d'un vrai Nephilim. Son usage est formellement interdit. Cette prohibition est presque unanimement respectée par les adoptés les plus récents. En revanche, les avatars qui se trouvent assez avancés dans le temple refusent parfois d'être « privés d'une partie de leur héritage ». Ils se lancent alors dans des expériences d'invocation clandestines. Il est de notoriété publique que la plupart disparaissent, mais peu d'adoptés savent ce qu'ils deviennent.

LES MESSAGERS

Faute de disposer des messagers zélés, fiables et dociles que sont les créatures de kabbales, les maîtres de l'arcane sont forcés d'avoir recours à des méthodes plus terre à terre, réseaux de communication technologiques ou messagers humains.

En dehors de la petite « antichambre » grecque, déjà mentionnée, la seule institution que maintiennent les Incarnations est un petit corps de serviteurs d'élite, qui leur servent à transmettre instructions et réprimandes aux avatars, dans les rares cas où cela s'avère nécessaire. Ces hommes et ces femmes sont peu nombreux, interviennent rarement dans les affaires des adoptés, et ont tendance à se comporter bizarrement. Ils n'ont visiblement pas peur des Nephilim, semblent mal à l'aise dans la société du XXe siècle et, en deux ou trois occasions, ont exhibé des pouvoirs surnaturels. Leur identité et l'endroit où ils vivent sont des secrets bien gardés par les Incarnations.



Demeures philosophales



e Pape n'entretient pas de « demeures philosophales » en tant que telles. Ses adoptés ont tendance à vivre dans une splendide isolation, entouré de leurs adorateurs humains. Lorsqu'ils reçoivent d'autres avatars, ils se montrent presque toujours courtois et respectueux du devoir d'hospitalité. Bien entendu, il y a des exceptions. La plupart des orphelins, ou des adoptés d'autres arcanes ne sont pas aussi bien traités, et se voient souvent intimer l'ordre de rester au large, sous peine de « sanctions ».

En cas de besoin, toutefois, l'arcane pourrait réunir des ressources importantes. Après tout, le Pape contrôle des dizaines de milliers de fidèles, répartis dans la totalité du monde occidental. Cela représente une énorme quantité de chair à canon, mais cela signifie aussi des contacts, de l'argent, des armes, des appartements discrets où loger des amis en cas de problème, des sympathisants prêts à assurer un passage discret à travers une frontière... Bref, un magnifique réseau d'influence, dont le seul point faible est le temps qu'il faut pour le mobiliser.

Depuis 1960, les Incarnations tiennent table ouverte dans leur domaine grec. Les avatars qui désirent leur rendre visite sont toujours les bienvenus, mais il n'existe pas de réunion formelle de tous les adoptés.

Trois congrégations

LES FRÈRES DE L'APAISEMENT

- **Lieu** : Rouen.
- **Membres** : Soixante personnes, dont quarante femmes.
- **Prêtres** : Trois, Anne Sorel (22 ans, sans profession), Karim Beçir (26 ans, infirmier) et Louise-Marie Chandry (19 ans, étudiante).
- **Avatar** : Aavend'earella, elfe, incarnée dans le corps de Sophie Loisant (45 ans, sans profession). Elle a décidé d'utiliser l'archétype de la Guérisseuse, et se trouve encore sous les colonnes du temple. Autrement dit, elle n'en est qu'à sa première incarnation au sein du Pape, et possède un Ka et des pouvoirs équivalents à ceux d'un personnage-joueur.
- **Temple et cérémonies** : Sophie Loisant possède une maison dans la banlieue rouennaise. Sa cave a été convertie en un temple petit, mais fonctionnel. Pour les solstices et les équinoxes, des cérémonies spéciales sont célébrées devant la Roche aux Fées, un menhir situé à une trentaine de kilomètres au sud-ouest de Rouen.
- **Sacrifices** : Pour le moment, Aavend'earella se contente fort bien d'encens et de prières. Elle aime aussi que ses fidèles chantent ses louanges, et a composé plusieurs chants en son honneur, qu'elle ne se lasse pas d'écouter.

- **Relations avec l'avatar** : Aavend'earella se contente d'apparaître aux cérémonies. Sachant que son charisme seul ne suffirait pas à la rendre impressionnante, elle a recours à tout un jeu de lumière qui rehaussent ses traits elfiques. La plupart du temps, ses fidèles n'ont pas l'occasion de l'approcher à moins de trois mètres. En revanche, elle entretient des relations étroites avec ses prêtres, qui sont également ses amants et maîtresses. En dépit des tensions et des jalousies que cela occasionne, elle arrive à les faire travailler ensemble.

- **Doctrines** : Aavend'earella se fait passer pour une incarnation de la Déesse-Mère. Elle a massivement recours à des notions tirées de la psychologie (l'inconscient collectif, notamment) et a fait quelques emprunts généreux au new age (le pouvoir des pierres et des cristaux). Elle a saupoudré tout cela d'une bonne dose de mythologie celtique (puisée dans les livres. Sa première incarnation a eu lieu sous François Ier). Ses adeptes sont censés soigner, guérir et aider les malheureux. Tous sont très actifs dans les divers mouvements d'aide sociale de Haute-Normandie. Beaucoup travaillent dans les hôpitaux de la ville. Ils ne sont absolument pas conscients de l'existence d'autres « dieux », ni de l'ampleur du monde occulte.

- **Opérations** : Aavend'earella est sincèrement désireuse d'aider les humains. Elle a de grands pouvoirs de guérison, et fait de son mieux pour soulager les souffrances d'autrui. La plupart de temps, elle se contente d'agir par l'intermédiaire de ses fidèles mais, parfois, elle se déplace en personne (toujours sous un déguisement).

Le menhir de la Roche aux Fées est situé sur un puissant nœud d'énergies magiques, qu'Aavend'earella étudie à ses moments perdus. Pour l'heure, elle n'a pas réussi à l'utiliser, mais cela finira par venir...

LE RIRE DANS LA NUIT

- **Lieu** : Région parisienne.

- **Membres** : Cent trente, répartis en deux cultes autonomes, qui ne se connaissent pas. Ils comptent respectivement quatre-vingt douze et trente-huit fidèles. La branche principale croit vénérer « un démon rieur », l'autre est persuadé d'être au service d'un antique esprit chthonien. Toutes deux partagent le même nom, mais pas grand-chose de plus.

- **Prêtres** : Cinq par branche. Le plus influent se nomme Maurice Herviel. Il appartient à la branche la plus nombreuse, est âgé de cinquante ans, et enseigne les mathématiques au lycée Pablo-Neruda, dans une ville de la petite couronne. Il a converti une bonne partie des enseignants, et suffisamment de membres du personnel technique pour avoir accès aux bâtiments à toute heure du jour et de la nuit.

- **Avatar** : Nar'el est un satyre, qui a déjà passé deux existences en compagnie de l'arcane. Il est suffisamment respecté pour pouvoir prétendre qu'il se trouve dans le pro-naos, même s'il est loin de remplir toutes les conditions. Nar'el est capricieux, parfois cruel, mais dans l'ensemble, il aime trop les humains pour leur faire grand mal. Il a adopté l'archétype du menteur, qui correspond à sa nature profonde.

- **Temple et cérémonies** : La première branche, la moins formelle des deux, se contente du sous-sol du lycée Pablo-Neruda. Elle tient une réunion plénière chaque

mois. La seconde, plus sérieuse, se réunit quatre fois par an dans la cave voûtée d'une ferme en ruine, en Seine-et-Marne. Dans les deux cas, les « cérémonies » ont tendance à mettre en scène une ou plusieurs parodies des autorités établies. Le premier culte se contente de sketchs satiriques. Le second se livre à des représentations plus sinistres, y compris des messes noires.

- **Sacrifices** : Nar'el n'exige rien de la branche principale, sinon des histoires divertissantes. En revanche, il insiste pour que les membres de la seconde lui sacrifient régulièrement de petits animaux, si possible de manière horrible et salissante (il aime le regard de dégoût qui passe dans les yeux du prêtre lorsqu'il massacre une malheureuse petite chèvre à coup de merlin).

- **Relations avec l'avatar** : Nar'el se sent pour l'heure beaucoup plus proche de la branche principale que l'autre (qu'il a mis sur pied au cours de sa précédente incarnation, au début du siècle, et qui a patiemment attendu son retour pendant quatre-vingts ans). Pour ses fidèles ordinaires, c'est une figure lointaine et distante, qui n'apparaît qu'aux cérémonies. En revanche, il passe énormément de temps avec Hervieil, et envisage d'en faire un véritable initié. Hervieil est un homme de valeur, qui serait un excellent serviteur.

- **Doctrines** : Les deux branches du culte partagent à peu près la même philosophie : doutez. Refusez de vous contenter des vérités établies. Ne perdez jamais le sourire. Profitez de la vie autant que possible. N'utilisez jamais votre force contre autrui. Ces idées sont interprétées différemment, toutefois. Autant l'incarnation moderne du Rire dans la nuit refuse de prendre quoi que ce soit au sérieux, autant son prédécesseur est parfois plus rigide d'esprit.

- **Opérations** : Nar'el a décidé d'ouvrir l'esprit de la prochaine génération d'humains. Pour l'instant, il est obligé de se contenter du lycée Pablo-Neruda, mais c'est une base d'opération qui en vaut une autre. Les nombreux professeurs qui appartiennent au culte ont pour mission d'apprendre à leurs élèves à douter des valeurs de la société humaine. Dans l'ensemble, ils y parviennent fort bien... L'autre branche du culte est beaucoup plus passive. Elle se contente de réunions plus ou moins sacrilèges et, parfois, d'orgies, mais son impact sur la société humaine est négligeable.

LA MAIN DE JUSTICE

- **Lieu** : Ile-de-France.

- **Membres** : Une soixantaine, tous issus des couches défavorisées de la population.

- **Prêtre** : Jean-Marc Mercier, un clochard âgé d'une quarantaine d'années. Mercier est un ancien de la Légion, un repris de justice avec un casier long comme le bras (vol à main armée, tentative de meurtre, et ainsi de suite). Il est petit et trapu, avec des yeux durs et des bras couverts de tatouages. Il a toujours au moins un rasoir dans sa poche, et souvent un pistolet.

- **Temple et cérémonies** : Itinérant, avec une prédilection marquée pour les terrains vagues et les zones industrielles désertes (elles le sont toutes, une fois la nuit venue). La plupart des cérémonies ont lieu sur les sites où une importante activité magique a eu lieu, mais l'événement peut remonter à plusieurs décennies. Il n'y a donc aucun

moyen de prédire leur prochain lieu de rassemblement. Il ne semble pas qu'il y ait une périodicité bien établie, même si la congrégation est plus active aux alentours de la nouvelle lune.

- **Avatar** : Sseness't est un serpent. Il est relativement jeune, mais se trouve déjà dans le pronaos, et a bien l'intention de ne pas s'y arrêter. Il se reconnaît dans l'archétype du Dévoreur, mais l'a combiné avec certains aspects du Justicier. Dans l'ensemble, il n'a guère de respect pour les humains (ni pour la vie humaine !), mais il fait de son mieux pour protéger ses fidèles. Ils représentent une ressource trop précieuse pour être gaspillée. Sseness't considère Mercier comme un humain considérerait un chien fidèle et remarquablement bien dressé.

- **Sacrifices** : Nombreux et réguliers. À sa manière, Sseness't est gourmand. Les fidèles sont censés lui offrir des objets de valeur et, de temps en temps, du sang. Depuis dix ans que la congrégation existe, elle a procédé à trois sacrifices humains.

- **Relations avec l'avatar** : Sseness't aime beaucoup jouer avec les humains, mais il n'a aucune envie de les garder trop près de lui. Son simulacre est une artiste peintre qui vit dans le VI^e arrondissement et, en dehors des cérémonies les plus importantes, elle ne s'approche jamais des fidèles. En revanche, elle reçoit régulièrement la visite de Mercier.

- **Doctrines** : Interrogez Sseness't. Il vous dira qu'il veut le bien des humains. Il n'arrive pas à comprendre pourquoi certains croulent sous les richesses, et d'autres vivent dans la misère. Il a donc pris sur lui de mettre sur pied un système de redistribution des biens. Les fidèles sont censés voler aux riches. Comme ils sont tous pauvres, ils gardent ce qu'ils prennent (moins, bien sûr, les « dons » qu'ils lui font). Sseness't a enrobé cet aspect central de sa théologie de tout un verbiage apocalyptique (« le jour arrive où le monde sera changé, où les riches seront misérables et où vous, ô mes enfants, vous serez puissants et respectés »). Pour le reste, il improvise au jour le jour, prétendant parfois être un dieu, ou un démon, ou un extraterrestre, ou un fantôme vengeur. Certains de ses fidèles sont bien conscients du fait qu'il raconte n'importe quoi. Et après ? Depuis qu'ils l'ont rencontré, la vie est belle !

- **Opérations** : Par bien des côtés, cette congrégation évoque davantage un gang de voleurs qu'un groupe religieux. Le simulacre de Sseness't connaît énormément de gens riches et égoïstes, et a ses entrées un peu partout. Le Nephilim en profite pour faire le tri entre ceux qui méritent d'être dépouillés et les autres. Les premiers reçoivent généralement une visite du culte peu de temps après. De temps en temps, Sseness't tombe sur un individu authentiquement mauvais (un amateur de petits garçons, ou tout simplement un Templier). Dans ce cas, il ordonne à Mercier de l'enlever et de l'emmener à un certain endroit. C'est une sentence de mort. L'ancien légionnaire se charge du reste, y compris des détails du sacrifice. Dans ce domaine, il n'est jamais à court d'idées, dont certaines ont beaucoup amusé Sseness't.

Figures

Laurent Lebaud

Laurent appartient à la branche moderne du Rire dans la nuit depuis 3 ans. C'est un jeune homme ordinaire, qui vit de petits boulots depuis la fin de ses études. Il loge encore chez ses parents, a une petite amie prénommée Sylvie, qui n'est au courant de rien. Il rêve de prendre un appartement avec elle, mais n'en a pas les moyens. Bref, c'est un individu totalement ordinaire, à part son affiliation à la congrégation. Comme tous les autres adeptes, il a vaguement conscience que Nar'el n'est pas le seul de son espèce, mais il n'en a jamais vu d'autres, et paniquerait probablement s'il était confronté à des Nephilim.

Marie Questier

Marie est un petit bout de femme plein d'énergie et d'optimisme. Après tout, au cours de son existence, elle a survécu à des parents abusifs, puis à un mariage désastreux, puis à la boisson. Elle estime que si elle est parvenue à s'en sortir, n'importe qui peut résister à n'importe quoi. Elle met cette philosophie en œuvre au quotidien. Elle travaille comme infirmière au CHU de Rouen, et est souvent de garde de nuit aux urgences. Les Frères de l'apaisement en ont fait leur principal contact en milieu hospitalier, et elle prélève parfois des médicaments dans la réserve — elle les utilise pour soulager les malades, à l'extérieur, mais techniquement, c'est du vol, couplé à du trafic de drogue.

Marie est très appréciée des prêtres de la congrégation et, à terme, elle les rejoindra probablement aux côtés de leur déesse. Elle vénère Aavend'earella, mais ne la craint absolument pas. Face à d'autres créatures surnaturelle, toutefois, sa première réaction sera la peur.

LAURENT LEBAUD

Simple fidèle

Sexe : Masculin • Âge : 27 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 14 • CHARISME 11

Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %

Éducation : 14 • Culture XXI^{ème} siècle : 50 %

Proches : 10

Compétences : Histoire 50 %, Informatique 30 %, Sciences naturelles 30 %, Bricolage 25 %.

MARIE QUESTIER

Fidèle

Sexe : Féminin • Âge : 34 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 13

INTELLIGENCE 13 • CHARISME 13

Niveau Social : 9 • Opportunité : 27 %

Éducation : 10 • Culture XXI^{ème} siècle : 40 %

Proches : 5 (Une vieille mère dans une maison de retraite)

Compétences : Empathie 60 %, Premiers secours 40 %, Médecine 30 %, Esotérisme 5 %.

Cer'veen, efreet, contact possible.

Cer'veen est un avatar relativement ordinaire, qui se trouve dans le pronaos. Sa congrégation compte près de cinq cents personnes, et s'étend sur la moitié nord de la France. Cer'veen suit l'archétype du Roi, et comme beaucoup de ses pareils, il est d'un orgueil démesuré. À terme, il se voit rejoindre les Incarnations, probablement comme fondateur d'un nouvel archétype. Il ne sait pas que sa perte est déjà programmée : un groupe de mystes l'a identifié, et deux de ses prêtres ont été persuadés de se retourner contre lui. Ils frapperont à la prochaine grande cérémonie, le 21 juin. Paradoxalement, Cer'veen considère comme de son devoir d'aider tous les

Nephilim, adoptés ou orphelins, et est moins avare de renseignements sur l'arcane que la plupart des avatars. Il est suffisamment ancien pour posséder un réseau de contacts parmi ses pairs, et pourra en faire profiter les personnages, si ces derniers lui payent un prix convenable (essentiellement des renseignements).

Athalecena, chimère

Athalecena est relativement jeune, mais se trouve déjà dans le pronaos. Elle a rejoint le Pape au début du XVI^e siècle, et a vécu une autre incarnation en sa compagnie, aux alentours de 1830.

Sa congrégation compte plusieurs milliers de membres, et elle a même recruté une autre (jeune) chimère pour l'aider à le gérer (une rareté, que beaucoup d'anciens considèrent comme une déviance). Ses fidèles la considèrent comme un avatar de la Sagesse et, en vérité, il lui arrive de distribuer de véritables bribes de sagesse. Athalecena n'aime pas les humains, mais elle les respecte et a appris à feindre la compassion et l'intérêt pour ses jouets.

Athalecena a peu d'estime pour les autres Nephilim, et ne s'estime pas liée par les limitations imposées par l'arcane, et a commencé à étudier la kabbale au cours de sa vie précédente. Elle a fait de gros progrès, et a réussi à se dissimuler aux yeux inquiéteurs de leurs pairs.

Depuis son retour sur Terre, en 1975, elle a pris le contrôle d'une ancienne abbaye bénédictine et d'un Nexus semi-permanent, tous deux étant considérés par les autres membres de l'arcane comme des lieux d'une grande importance mystique. Elle n'a pas l'intention de s'arrêter là, et sa quête risque de la mettre en conflit avec d'autres créatures magiques. Elle est puissante, sans scrupules, et peut faire un adversaire redoutable.

CER'VEEN

Efreet, contact possible

KA 32 • TERRE 19 • LUNE 32 • FEU 06 • EAU 26 • AIR 13

MÉTAMORPHOSE : CHEVEUX BLANCS ET YEUX NOIRS 7 ;

GRIFFES NOIRES 4 ; PEAU ÉCAILLEUSE 1 ;

ODEUR OPIACÉE 8 ; VOIX HYPNOTIQUE 12

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 95 %,

HAUTE MAGIE 95 %, GRAND SECRET 35 %

Simulacre : Kristen Schmitt

Étudiante en droit à Strasbourg

Sexe : Féminin • Âge : 20 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 17

INTELLIGENCE 17 • CHARISME 20

Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %

Éducation : 15 • Culture XXI^e siècle : 45 %

Proches : 4 (Orpheline, deux grands-parents dans le nord de l'Alsace)

Compétences : Athlétisme 35 %, Droit 40 %, Informatique 45 %, Mythes & Légendes 80 %, S'Informier 50 %, Découvrir 40 %, Corruption 40 %, Eloquence 60 %, Politique 50 %, Analogie 65 %, Astrologie 60 %, Histoire Invisible 55 %, Mystères 30 %, Théologie 60 %

ATHALECENA

Chimère

KA 25 • TERRE 5 • LUNE 10 • FEU 15 • EAU 20 • AIR 25

MÉTAMORPHOSE : CHAUVRE 8 ;

GESTES VIFS 8 ; PEAU PLOMBÉE 3 ;

ODEUR D'ENCENS 3 ; VOIX HACHÉE 3

SCIENCES OCCULTES : BASSE MAGIE 96 %,

HAUTE MAGIE 60 %, ŒUVRE AU NOIR 50 %

Simulacre : Paul Charpentier

Sans profession

Sexe : Masculin • Âge : 45 ans

FORCE 16 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 18

INTELLIGENCE 20 • CHARISME 16

Niveau Social : 15 • Opportunité : 45 %

Éducation : 16 • Culture XXI^e siècle : 48 %

Proches : 10 (Une femme, dont il est séparé et une petite fille)

Compétences : Escrime 45 %, Droit 40 %, Humanités 50 %, Mythes & Légendes 65 %, S'Informier 50 %, Vigilance 40 %, Baratin 70 %, Eloquence 80 %, Empathie 60 %, Comédie 55 %, Déguisement 40 %, Analogie 65 %, Histoire invisible 50 %, Templiers 35 %, Arcane V 30 %

Relations



n dépit de l'ouverture de ces dernières années, le Pape est encore un arcane fermé et isolationniste. Peu de Nephilim savent où contacter ses membres, et ceux-ci évitent généralement le contact avec les orphelins et les adoptés des autres arcanes.

Avec les arcanes mineurs

- Vis à vis des **Templiers**, le Pape a une position très simple, qui peut se résumer à « un bon Templier est un Templier mort ». Ils n'ont oublié aucune des destructions, aucun des Nephilim qui ont péri entre les mains des héritiers de Tubalcaan. Quant aux Templiers, ils sont tout disposés à répondre. Cette politique a fait couler beaucoup de sang au cours des siècles.
- Les relations avec l'**Épée** sont plus complexes. On a vu des mystes vivre en bonne intelligence avec des adoptés du Pape pendant des décennies, profiter de leur sagesse et, parfois, les servir. Toutefois, en définitive, cette coexistence ne peut être que temporaire. Les Nephilim du Pape possèdent des trésors de sagesse, mais le prix à payer pour en disposer est un asservissement pire que celui de l'Atlantide. Peu de mystes sont désireux d'aller jusque-là. L'intervention de l'arcane dans le développement du mouvement new age, qui fascine les mystes, a porté le conflit à des niveaux de violence impressionnants.
- Les **Rose-Croix** et le Pape s'observent mutuellement depuis des siècles. Les deux groupes sont convaincus de détenir des secrets qui intéresseraient l'autre, mais n'ont jamais tenté de se les dérober.
- Enfin, les relations avec la **Synarchie** sont pour l'instant dans une phase de détente relative, après avoir connu des siècles et des siècles de franche hostilité. Les Deniers tiennent toujours fermement l'église catholique, mais celle-ci a perdu beaucoup de son mordant, et laisse prospérer une multitude de cultes marginaux, qu'elle aurait réprimé avec vigueur il y a quelques siècles. Par leur intermédiaire, le Pape a regagné une partie du terrain perdu depuis la Renaissance. Il est intéressant de noter que les adoptés du Pape en savent souvent fort long sur les machinations des Deniers, alors que ce groupe est sans doute le plus secret des quatre arcanes mineurs.

Avec les autres arcanes

- Le Pape entretient des relations relativement cordiales avec le Mat. Les deux arcanes évoluent dans des sphères assez proches, et tentent parfois de coordonner leurs actions. Le Pape respecte la Justice, qu'il considère (officieusement) comme l'arcane principal du tarot. Quant au Bateleur, les maîtres de l'arcane lui ont « pardonné » son soutien à Prométhée et surtout sa participation à l'incident Jésus. Là encore, l'intérêt commun prime sur les anciennes querelles. En revanche, les

Nephilim du Pendu sont considérés comme des enfants qui dilapident leur héritage en vivant parmi les humains, alors qu'ils leur sont supérieurs. Quant aux khaibas de l'arcane XV, les adoptés du Pape estiment qu'ils n'ont plus leur place au sein de la communauté Nephilim.

- D'une manière générale, le Pape est considéré par les autres arcanes avec un mélange de pitié et de mépris. Certains (notamment les adoptés de l'Empereur) considèrent le Pape comme un groupe dépassé, totalement coupé de la réalité humaine du XXe siècle. La plupart font preuve de plus de modération, reconnaissant son rôle et son importance, mais déplorant qu'il n'ait pas su s'adapter.

Avec les Selenim

- À la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance, à l'époque où il dominait l'église, le Pape a durement bataillé contre les sabbats de l'arcane XV, et contre les « cultes démoniaques » des enfants de Lilith. La guerre a cessé lorsque le Pape s'est trouvé attaqué sur un autre front par les Deniers, mais ce n'est qu'une trêve. Le jour où les humains se détourneront du matérialisme pour revenir aux choses de l'esprit, le conflit reprendra très probablement.

- De leur côté, les Maudits ont une relation ambiguë avec le Pape. Dans l'esprit de beaucoup de Selenim, il représente une sorte de « double lumineux » de leurs propres cultes du sang, et il le considèrent avec un mélange de haine et de fascination, comme le symbole de tout ce qu'ils ont perdu. Certains Maudits font preuve de davantage de pragmatisme. Ils apprécient les cérémonies religieuses, y voyant une source d'émotions faciles à convertir en Ka-Soleil. Ils viennent donc s'assouvir régulièrement dans les temples et les églises, y compris celles qui abritent un avatar. Parfois, ils ont la courtoisie de se faire connaître du Nephilim qui contrôle les fidèles locaux. Parfois, ils préfèrent rester discrets. Les adoptés du Pape ne sont pas généralement conscients que des parasites psychiques évoluent dans leur sillage. Lorsqu'ils s'en rendent compte, ils sont presque toujours horrifiés...



Intrigues



ous ses dehors paisibles et désorganisés, le Pape dissimule bien des secrets. Certains sont bénins, d'autres assez graves pour entraîner une guerre avec les autres arcanes, s'ils venaient à les découvrir.

Le retour du Roi de l'Orage

Le Panthéon qui a pris le pouvoir en 1960 est parfaitement conscient de ses faiblesses. La plus importante est qu'il n'est qu'une structure « de transition », à laquelle les avatars n'obéissent qu'en l'absence d'une autorité mieux établie. Or, historiquement, la seule autorité incontestable qu'ait connu l'arcane est son unique prince, le Roi de l'Orage.

Depuis bientôt quarante ans, le Panthéon est engagé dans une opération destinée à récupérer le prince. Celui-ci a disparu dans les royaumes de kabbale au début de l'ère chrétienne et, pour citer l'Incarnation du Sage, « le pauvre vieux peut être n'importe où, maintenant ! ».

Tous les adoptés qui sont pris en flagrant délit d'activités kabbalistiques reçoivent peu après la visite d'un messenger aux yeux froids, qui évalue « la gravité de leur crime ». S'il s'avère que le coupable n'est qu'un kabbaliste mineur, le messenger se contente de lui adresser un avertissement sévère. S'il est puissant (plus de 50 % en Pentacles), il est « invité » à rendre visite aux Incarnations. Peu de Nephilim refusent de les aider à retrouver le prince légitime de l'arcane. Pour l'heure, toutes les recherches sont restées infructueuses, et beaucoup de gens croient que le Roi de l'Orage n'existe tout simplement plus (en dépit des sourires mystérieux de certaines entités kabbalistiques puissantes lorsqu'on leur pose la question).

Il est probablement préférable que les kabbalistes de l'arcane aient échoué. Personne ne le sait, mais les Incarnations ont prévu d'assassiner le Roi de l'Orage dès qu'il sera de retour sur terre. Elles n'ont aucun désir de renoncer à leur pouvoir, et veulent juste sceller leur domination sur l'arcane.

Les nouveau demi-dieux

L'actuel Panthéon rêve de gloire et de puissance, et est en train de mettre sur pied l'instrument qui réalisera ses projets. Dans le plus grand secret, les Incarnations se sont accouplées avec des mortels. Leur progéniture est on ne peut plus humaine, mais leurs « parents » ont veillé à leur éducation. La plupart ont grandi dans un akasha évoquant la Grèce antique, mais beaucoup sont tout aussi à l'aise sur la Terre du XXe siècle. Les Incarnations les ont doté de toutes sortes de talismans chargés de Ka, et imprégnés de sorts de sorcellerie (selon une procédure analogue aux tatouages réalisés par le culte du Dragon, voir la campagne Le souffle du Dragon).

Ces demi-dieux servent pour l'instant de messagers avec les avatars dispersés dans toute l'Europe. Un jour, ils seront les exécuteurs du Roi de l'Orage. Les Incarnations leur ont déjà procuré une ou deux épées d'orichalque, qui serviront à assassiner le corps d'accueil du Roi et le disperser dans le néant. À plus long terme, ils sont destinés à être le noyau d'une nouvelle caste de prêtres-rois, qui régnera sur une humanité remise à sa vraie place, aux pieds des Nephilim. Ils en sont parfaitement conscients, et font l'impossible pour que ce jour arrive le plus rapidement possible.

Il existe une certaine rivalité entre les dix « familles » de demi-dieux. Cela convient fort bien aux Incarnations, qui font l'impossible pour encourager la compétition entre leurs rejetons. Tant qu'ils ne sont pas unis, ils ne représentent pas un danger...

Lieux « chargés » ou lieux hantés ?

Les adoptés de l'arcane les plus proches des Incarnations, obéissant aux ordres de ces dernières, ont commencé à réinvestir un certain nombre de lieux magiques. La plupart ont été utilisés par l'arcane au cours de sa longue histoire. Presque tous sont de simples vestiges historiques, sans pouvoirs particuliers. Mais, de loin en loin, l'arcane s'empare d'un endroit où des conjonctions se produisent fréquemment. Et, avec une régularité inquiétante, ses adoptés jettent leur dévolu sur des endroits complètement dépourvus d'intérêt, mais doté d'une réputation sinistre chez les humains.

En fait, en s'établissant dans d'antiques temples et au milieu des ruines d'églises délaissées depuis des millénaires, l'arcane poursuit un but. Ses dirigeants désirent augmenter leurs forces à tout prix. Or, dans le chaos qui a suivi la chute du paganisme, nombre d'avatars anciens et puissants ont connu la mort... ou la narcose. Les plus forts ont survécu pendant quinze siècles, imprégnant le lieu où est tombé leur dernier corps. Les Incarnations ont passé ces dernières années à travailler, avec la Tempérance, à un moyen de leur redonner une forme matérielle. Pour l'heure, leurs recherches n'ont pas abouti, et l'arcane se contente de les maintenir en vie, par l'intermédiaire des sacrifices accomplis par certaines congrégations (pas toutes, loin s'en faut !).

La pratique qui consiste à « squatter » les lieux de pouvoir s'est répandue, par imitation, parmi tous les adoptés. Les plus jeunes s'installent plus ou moins au hasard, mais il arrive qu'ils prennent possession d'un lieu important, que leurs aînés avaient laissé passer. Dans ce cas, ils sont généralement priés de le quitter par un messager des Incarnations.

Les Agarthiens

La rumeur qui prétend que les Incarnations sont guidées par d'autres Nephilim, plus anciens et ayant accédé à un statut quasi-divin... ne sont que des rumeurs. Les Incarnations ont jugé politiquement utile de les faire circuler, comme moyen de légitimer leur autorité. Mais en réalité, aucun Agarthien ne s'est jamais penché sur l'arcane.

La trahison

Comme chacun sait, l'arcane est en guerre avec les mystes. Ce n'est que partielle-

ment vrai. Alors que les échelons inférieurs de l'arcane combattent sans pitié les mystes « ordinaires », il n'en va pas de même pour les Incarnations. Le conseil dirigeant de l'arcane a contacté certains serviteurs haut placés des Titans, et leur a fait une offre « impossible à refuser » : partager le gouvernement d'une nouvelle société magique à l'échelle mondiale. Bien entendu, celle-ci reste à inventer. Les mystes ont répondu favorablement, et les deux groupes de serviteurs du polythéisme ont commencé à coordonner leurs actions. Pour l'heure, leurs efforts n'ont pas eu beaucoup d'impact sur la société humaine mais, avec l'arrivée imminente de l'Apocalypse, il en ira sans doute autrement.

Bien entendu, une telle alliance est vouée à se rompre bientôt. Les mystes rêvent déjà à toute la sagesse qu'ils pourront arracher à leurs « alliés », et les Incarnations estiment qu'ils pourront détruire ces « misérables magiciens amateurs » d'un revers de main, une fois le moment venu. Les deux groupes sous-estiment gravement leur futur adversaire.

L'arcane ne s'est encore engagée sans retour. L'alliance avec les mystes n'est qu'une option, qui ne sera pleinement suivie que si le Roi de l'Orage revenait et s'avérait impossible à arrêter, par exemple. Il est important de noter que l'arcane ne traite avec les Mystères que par l'intermédiaire d'humains normaux. Les Incarnations se sont bien gardées de mettre leurs demi-dieux en contact avec les mystes. La rébellion de Prométhée leur a suffi, et ils n'ont pas envie de voir leurs meilleurs serviteurs être corrompus par ses descendants.

Si les autres Nephilim venaient à découvrir ce qui se trame, les Incarnations pourraient avoir de gros ennuis, mais elles pourraient également s'en sortir en prétendant que toute l'affaire n'était qu'une vaste opération d'infiltration.



Organisé en une longue série de vingt deux volumes, le Grand Codex des Adoptés propose d'explorer en profondeur les Arcanes Majeurs créés par le pharaon Akhenaton. Grâce au Codex des Adoptés, apprenez les usages et les connaissances des familles de Nephilim pour ne plus parcourir seul les sentiers sinueux de la Sapience.

En tant que joueur, découvrez les coulisses du pouvoir occulte et gravissez les cercles initiatiques pour œuvrer auprès de vos frères les plus illustres. Grâce à une étude minutieuse de chaque Arcane, trouvez votre place au sein d'organisations tentaculaires. Apprenez de nouvelles pratiques magiques, croisez le chemin de grandes figures de l'occultisme qui accepteront peut-être de vous prendre comme disciple...

Les meneurs de jeu pourront, quant à eux, trouver tous les éléments pour intégrer chaque Arcane dans leur campagne grâce à des informations complètes, des personnalités hautes en couleurs directement utilisables, des lieux étranges et emblématiques, mais aussi de mystérieuses intrigues aux ramifications insoupçonnables.

Chaque mois, une pierre de plus à l'édifice ; un pas de plus vers l'Agartha...

Arcane V : LE PAPE

Il fut un temps durant lequel les Nephilim aimaient à se croire les maîtres du destin de l'humanité. Avec la chute de l'Atlantide, le Sentier d'Or fut réduit à néant, mais certains travaillèrent à restaurer leur place qu'ils estimaient légitime, celle de dieux vivants.

Regroupés au sein de l'Arcane du Pape, ces Nephilim ont connu leurs heures de gloire durant l'Antiquité avant de subir un lent et long déclin alors que s'affirmaient les religions monothéistes. De nos jours, alors que l'humanité perd ses repères, les Adoptés du Pape pensent pouvoir enfin saisir l'occasion de retrouver leur gloire d'antan.

Rejoindrez-vous leur nouveau panthéon ?



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

ISSN en cours

ISBN : 2-909934-53-5

PRIX : 35 F

